

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil data temuan yang telah dianalisis dapat disimpulkan bahwa semua data temuan sebagian besar menyatakan sistem permainan ular tangga selalu diawali dengan mengambil masing-masing pion atau bidak untuk diibaratkan sebagai pemain dan penentuan urutan bermain melalui *hompimpa/suit*. Seperti dalam buku *95 Strategi Mengajar* dan buku *Sirkuit Pintar*. Begitu juga dengan pendapat para siswa, mahasiswa dan gurupun sepakat bahwa permainan ini diawali dengan *hompimpa*. Namun tidak semua sumber menyatakan hal ini secara tersurat namun pernyataan ini tersirat maksudnya walaupun dalam buku tidak dituliskan langkah dan aturan seperti itu namun dalam pelaksanaan permainannya tetap melakukan kegiatan awal seperti di atas yaitu memilih pion dan melakukan *hompimpa*.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti pun memperoleh konsep maju-mundur dari permainan ular tangga. Konsep tersebut peneliti adopsi sebagai konsep pembuatan media permainan ular tangga yang dimodifikasi sebagai alternatif media pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat bagi kelas IV SD. Media ini diberi nama BBB/BilBul Board/Bilangan Bulat Board. Board berarti papan jadi papan bilangan bulat. Alat dan bahan yang peneliti gunakan adalah papan dari karton yang telah di desain sesuai dengan kebutuhan. Dua buah dadu yang dibuat dengan ukuran kecil berbahan kardus yang dilapisi kertas origami yang bertuliskan angka satu dadu dengan bilangan negatif dan satu dadu lainnya dengan bilangan positif. Pion atau bidak dari koin atau tutup pulpen. Pada media ini peneliti pun membutuhkan soal berupa pertanyaan mengenai penjumlahan dan

UPI Kampus Serang

Vinny Fuji Estiyani, 2016

MODIFIKASI PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN  
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN BILANGAN BULAT BAGI SISWA KELAS IV SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengurangan bilangan bulat. Soal-soal ini peneliti tulis dalam kertas origami yang dipotong sesuai dengan kebutuhan.

Sistem permainan dari media *BilBulBoard* ini sama dengan sistem permainan ular tangga pada umumnya, hanya saja peneliti mengubah papan permainan dengan mengurangi beberapa angka yang mulanya berjumlah 100 kotak dengan 100 angka bilangan bulat positif kemudian peneliti ubah menjadi 50 dan menambahkan dengan angka yang bernilai negatif (bilangan bulat negatif) yang berjumlah 50 kotak. Memang seluruh kotak yang tergambar pada papan berjumlah 100 namun dibagi 2 yakni 50 kotak untuk bilangan bulat positif (1-50) dan 50 kotak untuk bilangan bulat negatif (-1 sampai -50).

Perbedaan lain papan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan papan ular tangga pada umumnya yakni pada papan ular tangga yang diketahui umumnya kotak start berada pada kotak yang berangka 1 dan biasanya terletak pada bagian pojok kiri bawah papan permainan, sedangkan pada permainan ular tangga yang telah dimodifikasi kotak start terletak di bagian tengah papan permainan yakni diantara bilangan bulat positif dan negatif (yaitu di antara angka 1 dan  $-1$ ).

Pada pemodifikasian media ini dilandasi dengan teori-teori bermain, teori perkembangan kognitif anak, dan didukung dengan hasil wawancara terhadap siswa SD serta mahasiswa. Pembuatan media ini pun disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan materi yang akan diajarkan. Media permainan ular tangga baik digunakan pada semua jenjang pendidikan dan bahkan untuk semua mata pelajaran hanya saja pembuatan medianya disesuaikan dengan kebutuhan. Setelah media permainan ular tangga ini diterapkan pada siswa SD banyak respon yang muncul dan sebagian besar respon tersebut bersifat positif dan berpengaruh baik terhadap proses belajar anak terutama pada mata pelajaran yang dirasa sulit dan tidak menarik untuk mereka pelajari.

**UPI Kampus Serang**

**Vinny Fuji Estiyani, 2016**

**MODIFIKASI PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN BILANGAN BULAT BAGI SISWA KELAS IV SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan di atas, peneliti merekomendasikan saran yakni bagi seluruh pendidik khususnya guru hendaknya memberikan pembelajaran dengan *menyisipkan* permainan atau bisa juga dalam pembelajarannya dibantu dengan menggunakan media pembelajaran agar mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat diterima dan dipahami oleh siswanya selain itu tentu siswa akan lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar lebih rajin lagi. Pemilihan media sebagai alat bantu pembelajaran haruslah berhati-hati dan harus dipertimbangkan secara matang sesuai dengan kebutuhannya, selain itu media yang digunakan haruslah disesuaikan dengan kurikulum, standar kompetensi, kompetensi dasar dan mata pelajaran yang akan diterapkan.

Biasanya siswa sulit untuk menerima pembelajaran matematika dengan metode yang abstrak untuk itu peneliti merekomendasikan agar pembelajaran sebaiknya akan lebih menarik dan menyenangkan apabila menggunakan alternatif media pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan menggunakan media permainan ular tangga untuk siswa kelas IV SD.